

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN *SOFTWARE CONSTRUCT 2* PADA KOMPETENSI DASAR MODAL USAHA KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 2 BLITAR

Yessica Cahyani

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email: yessicacahyani@mhs.unesa.ac.id

Finisica Dwijayati Patrikha

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email: finisicapatrikha@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan alternatif media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android dengan *software Construct 2* bertujuan untuk (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android dengan *software Construct 2*, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android, (3) mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, yang terdiri dari *Define, Design, Develop*, tetapi tanpa tahap *Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan *software Construct 2* dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 90,6% dan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 93,3%. Sedangkan hasil angket respons peserta didik pada uji coba terbatas dengan persentase sebesar 87,5% dan 92,5% pada uji coba lapangan dengan kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, *Construct 2*, Perencanaan Bisnis

Abstract

This study aims to produce alternative learning media in order to increase students' understanding. Development research of Android-based Learning Media with Construct 2 software aims to (1) produce a product in the form of android-based learning media with Construct 2, (2) find out the feasibility of android-based learning media, (3) find out students' responses to android-based learning media. This study uses a 4-D development model from Thiagarajan, which consists of Define, Design, Develop but exclude the Disseminate stage. The results showed that the Android-based learning media with Construct 2 software is stated as "Very Eligible" media based on the results of the media validation obtained a percentage of 90.6% and the results of the material validation obtained a percentage of 93.3%. Meanwhile, the results of the questionnaire responses of students in limited trials with a percentage of 87.5% and 92.5% in field trials with category "Very Good".

Keywords: Learning Media, Android, *Construct 2*, Business Planning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mempengaruhi hampir seluruh bidang kehidupan. Adanya kemajuan teknologi membuat pekerjaan manusia menjadi lebih cepat dan mudah, serta adanya internet untuk mengakses informasi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Teknologi akan terus mengalami kemajuan dan perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, dan terciptanya inovasi-inovasi baru yang dapat membantu pekerjaan manusia semakin lebih efisien dan efektif.

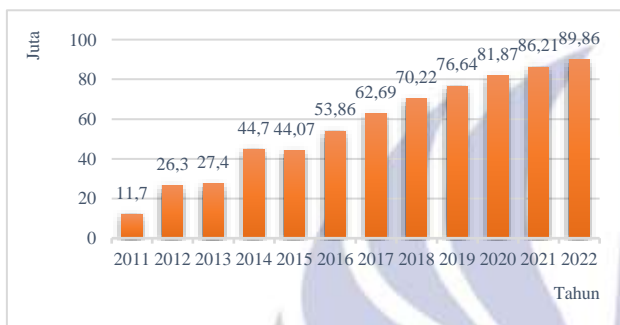
Pendidikan juga tidak luput dari perubahan yang diakibatkan dari pesatnya kemajuan teknologi. Teknologi di dunia pendidikan, telah membawa banyak inovasi-inovasi baru dengan tujuan untuk menunjang pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dan guru, serta sebagai sumber untuk belajar. Guru berperan

sebagai penyampai materi pelajaran melalui interaksi bersama peserta didik yang dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Interaksi ini dibutuhkan sebuah media sebagai perantara dalam penyampaian materi agar mudah untuk diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan teknologi menyampaikan pesan untuk kepentingan belajar (Schramm, 1977:22). Pemilihan sebuah media perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan isi materi dan kemampuan berpikir peserta didik. Kesalahan pemilihan media akan membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Sebab itu, dalam memilih media tidak hanya unik dan menarik, tetapi juga harus sesuai keadaan lingkungan pembelajaran sehingga dapat menguatkan pemahaman peserta didik dalam mengingat keseluruhan materi. Adapun, penggunaan media juga membantu guru mempersingkat waktu pembelajaran sehingga dapat

berjalan secara efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Masyarakat sekarang ini dipandang sebagai masyarakat digital. Teknologi dan manusia dalam kehidupan seperti sekarang ini tidak dapat dipisahkan. Penggunaan teknologi saat ini oleh masyarakat salah satunya adalah telepon pintar atau *smartphone* yang bersistem operasi *iOS*, *Windows phone*, dan android untuk menjalankan program di dalamnya. *Smartphone* disebut juga sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi seperti layaknya komputer sehingga pengguna dapat melakukan apa saja, di mana dan kapan pun. Oleh sebab itu banyak kalangan menggunakan *smartphone*, termasuk peserta didik.



Gambar 1. Jumlah Pengguna *Smartphone* di Indonesia
(Sumber: statista.com, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa setiap tahun terus mengalami peningkatan jumlah pengguna. Pada tahun 2022, penetrasi *smartphone* di Indonesia diprediksi mencapai 89,86 juta dan akan terus meningkat. Pengguna *smartphone* dengan sistem operasi android paling banyak diminati oleh masyarakat. Berdasarkan data *Smartphone Market Share* dari IDC (*International Data Corporation*), android menempati urutan pertama dengan persentase 85,1% pada tahun 2018. Kondisi ini harus dimanfaatkan sebagai sebuah peluang bagi guru dalam menciptakan inovasi baru, seperti media pembelajaran.

Berdasarkan hasil FGD (*Focus Group Discussion*) yang dilakukan bersama enam peserta didik kelas X jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran, guru mata pelajaran Perencanaan Bisnis, dan Peneliti di SMK Negeri 2 Blitar, diketahui bahwa (1) pada saat pembelajaran mata pelajaran Perencanaan Bisnis, peserta didik masih belajar dengan mengandalkan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan, karena buku sebagai pegangan peserta didik tidak tersedia. (2) Materi yang perlu dikuasai dan dipahami pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis dinilai cukup banyak oleh peserta didik, dan guru mata pelajaran Perencanaan Bisnis mengatakan perlu adanya media yang dapat menunjang pembelajaran seperti gambaran, video, maupun soal-soal yang mempermudah materi untuk dipahami oleh peserta didik. (3) Penggunaan *smartphone* di dalam kelas diperbolehkan oleh pihak sekolah untuk mencari materi atau informasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Ada beberapa permasalahan yang didapat peneliti berdasarkan hasil FGD (*Focus Group Discussion*) dan wawancara, yaitu penggunaan metode pembelajaran yang

sifatnya monoton dan kurang efektif menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang terserapnya materi pembelajaran, tidak adanya buku pegangan peserta didik yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar seperti LKS dan modul, dan kurang adanya pemanfaatan teknologi sebagai media belajar peserta didik, khususnya penggunaan *smartphone* yang dirasa kurang maksimal dalam mencari informasi atau materi belajar. Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis berupa aplikasi bersistem operasi android pada Kompetensi Dasar 3.6 Menganalisis Teknik Memperoleh Modal Usaha dan *Construct 2* sebagai *software* atau perangkat lunak dalam membuat aplikasi android tersebut.

Sistem operasi Android untuk perangkat telepon seluler seperti *smartphone* dengan berbasis *Linux* (Safaat, 2012:1), sangat mudah diterima oleh masyarakat luas dan perkembangannya yang sangat pesat dibandingkan *iOS* dan *Windows*. *Construct 2* sebagai *software* utama dalam merancang aplikasi berupa media pembelajaran tanpa menggunakan bahasa pemrograman yang sulit sehingga memudahkan pengembang maupun pemula yang ingin menciptakan sebuah aplikasi, *game*, maupun media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperoleh rumusan masalah antara lain: (1) Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan *Software Construct 2* Pada kompetensi dasar Modal Usaha. (2) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Berbasis Android dengan *Software Construct 2* pada Kompetensi dasar Modal Usaha. (3) Bagaimana respons peserta didik kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan *Software Construct 2* yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) ini dengan model pengembangan 4-D Thiagarajan, Semmel and Semmel (1974) meliputi empat tahapan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun peneliti membatasi penelitian sampai tahap *Disseminate* saja, karena penelitian hanya dilakukan di SMK Negeri 2 Blitar.

Pengembangan media pembelajaran ini diujicobakan sebanyak dua kali, yakni 8 peserta didik pada uji coba terbatas dan 20 peserta didik pada uji coba lapangan (besar) kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 3 SMK Negeri 2 Blitar. Uji coba pertama pada kelompok kecil dan dilanjutkan kelompok yang lebih besar, diciptakan dan diatur sesuai dengan suasana belajar sesungguhnya. Apabila pada kelompok besar (lapangan) tidak memungkinkan dilakukan secara keseluruhan, maka pengambilan sampel dapat dilakukan hanya menggunakan 20 sampai 25 peserta didik (Gafur, 2012:125).

Sebelum dilakukan uji coba, media dilakukan telaah dan validasi ahli media dan materi. Instrumen pengumpulan data berupa lembar telaah, validasi ahli, serta respons peserta didik. Jenis data penelitian meliputi

data kualitatif yang didapat atas hasil lembar telaah berupa tanggapan dan masukan ahli, data kuantitatif atas hasil lembar validasi dan respons peserta didik yang dibagikan setelah media digunakan.

Pengumpulan data hasil validasi ahli dan respons peserta didik dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan hasil persentase, dapat ditentukan kelayakan media menggunakan kriteria interpretasi kelayakan validasi skala Likert.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Validasi

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan, 2015:15)

Angket respons peserta didik menggunakan perhitungan skor skala Guttman:

Tabel 2. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sumber: Riduwan, 2015:17)

Perolehan hasil lembar validasi, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan validasi di atas, apabila media pembelajaran berbasis android mendapat persentase $\geq 61\%$, sehingga dapat dikatakan layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang dapat dijalankan melalui *smartphone* bersistem operasi android. Media ini dibuat dengan bantuan *software Construct 2* yang dikembangkan oleh *Scirra*. Pengembangan media melalui tahap *define*, *design*, dan *develop*.

Tahap awal pendefinisian, peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada guru mata pelajaran Perencanaan Bisnis dan FGD (*Focus Group Discussion*) bersama 6 peserta didik kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 3 di SMK Negeri 2 Blitar. Ditemukan beberapa permasalahan antara lain banyaknya materi yang terdapat dalam Kompetensi dasar 3.6 yang perlu dipahami dan dikuasai oleh peserta didik, tidak ada pegangan peserta didik sebagai sumber belajar, seperti LKS dan modul,

peserta didik hanya belajar dari catatan materi yang diberikan guru dan internet, serta diperlukan soal-soal materi yang dapat menunjang pemahaman peserta didik. Selain itu, kurang adanya pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar peserta didik, salah satunya penggunaan *smartphone* saat pembelajaran berlangsung yang dirasa kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, tahap selanjutnya dilakukan perancangan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran juga perlu dipertimbangkan, seperti halnya pengembangan media pembelajaran ini merupakan media sekunder. Variasi media sekunder berpengaruh dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, yang memungkinkan untuk mengaitkan dan melakukan interaksi pada media yang dinilai lebih efektif sesuai kebutuhan peserta didik dalam belajar (Arsyad 2017:71). Media pembelajaran akan menunjang peserta didik menerima dan menyamakan persepsi materi antara guru dan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini adalah solusi atas penemuan masalah melalui pemanfaatan teknologi.

Mengembangkan media pembelajaran ini dibuat melalui berbagai tahapan, yaitu menentukan materi, memilih materi untuk disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 revisi 2017, menentukan *software* untuk mendesain, pada tahap ini peneliti menentukan *software*, dan pemilihan bentuk penyajian. Media yang dikembangkan disajikan secara vertikal dengan ukuran 720 x 1280 cm disesuaikan dengan ukuran rata-rata *smartphone* yang ada. Langkah awal, dilakukan pembuatan *background* dan gambar seperti tombol-tombol, logo, animasi dalam video, dll. yang berbasis *portable network graphics* (.png) dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2019, Adobe Photoshop CS6, dan CorelDRAW Graphics Suite X8 Portable. Selanjutnya dilakukan pemrograman dengan memasukkan *background* dan gambar yang akan disusun dan disesuaikan pada masing-masing lembar kerja (*layout*) yang diinginkan dalam *Construct 2* dan dilakukan proses *coding* pada lembar kerja (*layout*) yang disebut *Event Sheets*, yang di dalamnya terdapat logika-logika untuk menjalankan *layout*. Media dibuat semenarik mungkin dengan tujuan peserta didik dapat tertarik mengikuti pembelajaran yang berlangsung sehingga mampu menimbulkan keingintahuan peserta didik (Kemp & Dayton Dalam Arsyad, 2017: 25-27).

Media pembelajaran ini menyajikan gambar, video animasi, dan teks ringkasan materi secara lengkap yang termasuk dalam media audiovisual berdasarkan klasifikasi media dilihat dari sifatnya (Sanjaya dalam Irwanto & Yusuf, 2015:278). Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran (Priansa 2017:137) yang dipertimbangkan oleh peneliti yaitu kemudahan mengakses dan penggunaannya, mencakup tersedianya media, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.

Tahap pengembangan, peneliti membuat rancangan awal media meliputi Halaman Depan, Halaman utama memiliki beberapa menu yakni kamus, materi, kuis dan tentang yang berisi profil pengembang. Selanjutnya,

media pembelajaran dilakukan telaah serta validasi dari ahli. Berikut adalah perolehan telaah ahli materi serta media kepada media pembelajaran yang telah dikembangkan:







Tabel 3. Hasil Telaah Ahli Materi dan Media

Media	Materi
1. <i>Background</i> kurang menarik	1. Tambahkan Menu Tujuan Pembelajaran
2. Tidak adanya Panduan	2. Kurangnya gambar yang berfungsi untuk di dalam kelas pada saat belajar mengajar pembelajaran
3. Ukuran <i>font</i> terlalu kecil	3. Penambahan soal berupa penerapan
4. Gambar logo dan nama aplikasi media dipisahkan	4. Mengganti istilah Menu Kamus menjadi Menu Glosarium

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan perolehan telaah dari ahli media serta materi, sehingga tercipta desain akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan. Halaman depan disajikan dengan tampilan *background* yang menarik berisikan logo UNESA, logo dan nama aplikasi, Menu Masuk dan Menu Daftar. Halaman Utama berisi kata-kata interaktif, Kompetensi Dasar yang digunakan, dan enam Menu Utama (Tujuan Pembelajaran, Materi, Glosarium, Kuis, Panduan, dan Tentang).

Tabel 4. Icon Menu Utama

Icon	Keterangan
	Menu Tujuan Pembelajaran memiliki isi capaian tujuan dari peserta didik dalam setiap pelajaran pada kompetensi dasar.
	Menu Materi berisi empat menu yang terdiri dari video ilustrasi, materi-materi modal usaha, latihan, dan kegiatan.
	Menu Glosarium adalah menu yang berisi kumpulan istilah sulit disertai arti atau pengertiannya yang terdapat pada materi.
	Menu Kuis berisi soal kuis dengan 5 level atau tingkatan kesulitan, masing-masing 10 soal pilihan ganda pada setiap levelnya.
	Menu Panduan berisi panduan dan informasi mengenai penggunaan aplikasi.
	Menu Tentang berisi deskripsi mengenai media yang terdiri dari informasi aplikasi yang dikembangkan dan profil pengembang.

(Sumber: Diolah peneliti, 2019)

Materi terdapat di Halaman Menu Materi Modal Usaha yang dapat dibuka pada Menu Materi yang berada di Halaman Menu Utama. Materi dipilih berdasarkan pada

silabus Kurikulum 2013 revisi 2017, FGD (*Focus Group Discussion*), dan tujuan pembelajaran. Sesuai dari perolehan FGD (*Focus Group Discussion*) yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa materi pada Kompetensi dasar Modal Usaha adalah salah satu materi yang sukar untuk peserta didik dikarenakan membutuhkan banyak pemahaman dan penalaran. Materi yang disesuaikan pada kompetensi dasar 3.6 Menganalisis Teknik Memperoleh Modal Usaha.

1. Pengertian modal usaha, berisi penjelasan mengenai pengertian secara umum dan luas, menurut para ahli, dan keseimbangan modal.
2. Macam-macam modal usaha, dibedakan menjadi tiga macam yaitu berdasarkan sumber, berdasarkan penggunaannya, modal aktif dan pasif.
3. Kebutuhan modal usaha, berisi penjelasan mengenai kebutuhan modal menurut bentuk atau jenis usahanya.
4. Sumber-sumber modal usaha, menjelaskan sumber-sumber yang mampu memberikan modal dan sumber dana berdasarkan waktunya.
5. Syarat-syarat mendapatkan modal usaha, dibagi menjadi dua yakni debitur perorangan serta debitur perusahaan.
6. Lembaga-lembaga penyedia modal, meliputi sewa guna usaha (*leasing*), koperasi perum pegadaian, kredit BPR, pembiayaan konsumen, pinjaman BUMN, pinjaman departemen.
7. Teknik dan Prosedur memperoleh modal usaha, berisi penjelasan mengenai pihak pemberi modal utama, bagaimana teknik dan prosedur memperoleh modal usaha, pedoman penggunaan kredit modal kerja untuk usaha oleh bank, dan pedoman penilaian penggunaan kredit modal usaha dari bank.

Halaman Materi ditampilkan secara menarik dengan mengombinasikan teks, gambar maupun ilustrasi. Penyajian gambar disesuaikan pada setiap isi materi modal usaha yang disajikan. Tujuan diberikan gambaran atau ilustrasi adalah untuk menguatkan pemahaman peserta didik pada pelajaran yang disajikan.

Halaman Video disajikan sebelum Menu Materi Modal Usaha, berisi ilustrasi tentang bagaimana memilih sumber modal usaha. Video berdurasi 1 menit 22 detik dan dibuat dengan bantuan aplikasi *Animaker*. Tujuan disajikannya video ilustrasi adalah untuk membantu peserta didik mengenal konsep dalam kehidupan nyata dan memberikan pemahaman awal mengenai modal usaha yang lebih menarik dan mempermudah pemahaman materi.

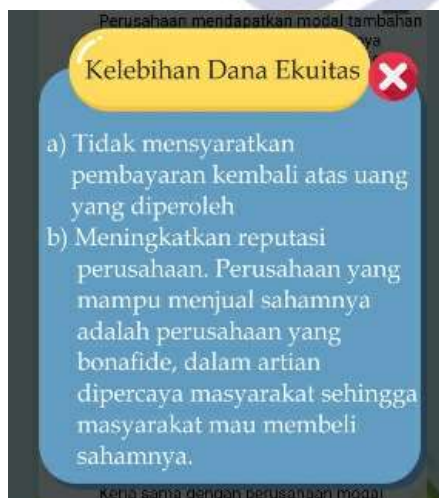
Halaman Menu Latihan disajikan sebanyak 5 soal berbentuk pilihan ganda dengan masing-masing soal memiliki skor 20. Peserta didik diberikan waktu 10 menit untuk menyelesaikan semua soal latihan. Setelah mengerjakan soal pada Menu Latihan, terdapat pula pembahasan soal yang dapat dilihat oleh peserta didik. Soal dibuat dengan tingkat ranah kognitif dari ranah ingatan (C1) sampai pada evaluasi (C4). Tujuan diberikannya soal latihan adalah untuk mengulas kembali semua materi yang telah dipelajari sebelumnya.



Gambar 2. Tampilan Glosarium
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Halaman Glosarium dapat dibuka pada Menu Glosarium yang terdapat pada Halaman Menu Utama. Tujuan diberikannya Glosarium adalah untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik mencari pengertian dari istilah sulit atau asing yang terdapat pada materi dan penyusunan setiap kata atau istilah tersebut diurutkan menurut abjad A-Z.

Halaman Menu Kuis yang terdiri dari 1 sampai 5 level disajikan sebanyak 10 soal pada masing-masing level. Diberikannya soal Kuis dengan lima level bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir dan menjawab soal dengan cepat. Pengerjaan soal kuis diberikan waktu 30 menit untuk menyelesaikan semua soal yang muncul. Peserta didik akan mendapat skor 10 pada masing-masing soal, apabila dapat menjawab dengan benar. Setelah mengerjakan soal pada Menu Kuis, di akhir halaman skor terdapat ulasan kunci jawaban yang dapat dilihat oleh peserta didik



Gambar 3. Tampilan Pop Up
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Tampilan *Pop up* akan muncul setelah menekan tombol atau icon pada isi materi. *Pop up* disajikan agar materi tidak terkesan monoton berupa teks saja, sehingga membuat tampilan materi lebih menarik. *Pop up* diberikan

secara ringkas berisi informasi atau penjelasan materi. Untuk menutup tampilan *pop up*, dapat dengan menekan *icon close* atau tutup.

Kelayakan Media Pembelajaran berbasis Android dengan *software Construct 2*

Segi kelayakan dari media ini dinilai melalui perolehan validasi oleh validator media Bapak Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd., dan dua validator materi Ibu Sri Lestari Purwiningsih, S.Pd., dan Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd. Berikut adalah tabel perolehan validasi media pembelajaran oleh ahli media serta materi:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Keterangan
Ahli Media	93,3%	Sangat layak
Ahli Materi	90,6%	Sangat layak
Rata-rata	91,95%	Sangat layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2019)

Berdasarkan hasil validasi di atas, diperoleh persentase penilaian oleh validator media sebesar 93,3%, artinya media masuk dalam kategori “sangat layak”. Para ahli media menilai dari berbagai aspek yakni kemudahan penggunaan serta penampilan media. Sedangkan, hasil perolehan nilai dari dua validator materi memperoleh persentase sebesar 90,6% termasuk kategori “sangat layak” dengan aspek penilaian kualitas teknik, instruksi, tujuan dan isi media.

Penilaian oleh dua validator materi dan satu ahli media mendapat perolehan nilai media dengan rata-rata persentase sebesar 91,95%, artinya media ini dinyatakan “sangat layak”. Berdasarkan perolehan validasi tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam tahap berikutnya yakni tahap uji coba.

Respons Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran berbasis Android dengan *software Construct 2*

Setelah revisi media dilakukan, langkah selanjutnya adalah menguji penggunaan media dengan dua kali uji coba, yaitu uji coba awal atau terbatas dan uji coba utama. Subjek uji coba terbatas yang digunakan pada penelitian ini ialah 8 peserta didik kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 3 SMK Negeri 2 Blitar. Dari hasil uji coba tersebut, produk dilakukan revisi kembali. Subjek dalam uji coba lapangan utama sendiri merupakan dua puluh peserta didik kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 3 SMK Negeri 2 Blitar. Sesuai perolehan uji coba lapangan utama, produk disempurnakan kembali sehingga menghasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran berbasis android dengan Kompetensi Dasar Modal Usaha.

Angket respons peserta didik sendiri terdiri dari dua belas pernyataan, mencakup variabel kelayakan tujuan dan isi, kualitas instruksional, dan teknik yang dibagikan kepada peserta didik dengan menggunakan alternatif jawaban “ya” untuk respons positif dan “tidak” untuk respons negatif.

Tabel 6. Rekapitulasi Respons Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lapangan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	87,5%	92,5%
2	Kualitas Instruksional	90,6%	93,8%
3	Kualitas Teknik	85,4%	91,7%
	Rata-rata	87,5%	92,5%

(Sumber: Diolah peneliti, 2019)

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa pada uji coba terbatas memperoleh penilaian atas respons peserta didik dengan persentase sebesar 87,5%, dan uji coba lapangan sebesar 92,5%. Perolehan respons peserta didik dari kedua uji coba yang telah dilakukan masuk dalam kategori “sangat baik” serta mendapatkan kriteria nilai melebihi 61%.

Perolehan dari respons peserta didik kepada media berbasis *android* didukung dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh Widiyansyah, dkk. (2018) dengan perolehan respons positif dari peserta didik sebesar 80%. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Ansari S. Ahmar dan Abdul Rahman (2017) mendapat respons peserta didik bahwa lebih dari 90% peserta didik mengatakan menjadi lebih cepat dalam memahami materi dan latihan setelah penggunaan media dan 100% peserta didik merasa lebih siap menghadapi materi pelajaran.

Lembar *pre-test* serta *post-test* diberikan pada peserta didik saat uji coba, hasil pada *pre-test* didapatkan nilai dengan rata-rata 75, setelah media pembelajaran berbasis *android* digunakan diketahui hasil *post-test* mendapatkan rata-rata nilai 85. Ini menunjukkan media berbasis *android* menjadikan peserta didik lebih paham terhadap pelajaran yang diberikan dan kemajuan perolehan nilai belajar peserta didik dari semua materi yang ada di dalam Kompetensi Dasar 3.6 Menganalisis Teknik Memperoleh Modal Usaha.

Berdasarkan hasil respon peserta didik dan penelitian sebelumnya, Media berbasis *Android* Kompetensi Dasar 3.6 Menganalisis Teknik Memperoleh Modal Usaha sangat baik digunakan sebagai alternatif media belajar bagi peserta didik dan guru pada proses belajar mengajar. Pembelajaran dengan sebuah media seperti media pembelajaran yang dikembangkan ini mengarah pada gaya belajar visual yaitu dengan metode melihat, mengamati, dan memandang (Michael Grinder dalam Priansa, 2017:56).

KESIMPULAN

Pengembangan ini menghasilkan sebuah media berbasis *android* dengan *software Construct 2* pada Kompetensi Dasar Modal Usaha. Perolehan hasil validasi ahli dikatakan sangat layak penggunaannya dalam pembelajaran. Media ini juga mendapatkan respons yang positif dari peserta didik dengan kategori sangat baik.

Saran pada pengembangan yang telah dilaksanakan, yaitu:

1. Penelitian ini terbatas KD 3.6 Menganalisis Teknik Memperoleh Modal Usaha kelas X BDP SMK. Oleh karena itu, diharapkan mampu mengembangkan

pada kompetensi dasar dan mata pelajaran lainnya dengan penyajian yang lebih baik dan menarik.

2. Penelitian tidak sampai pada tahap penyebaran atau *Disseminate*. Peneliti berikutnya diharapkan mampu melakukan penelitian sampai pada tahap penyebaran untuk mengetahui keefektifan media.
3. Keterbatasan program *software Construct 2* pada keluaran produk yang dihasilkan yaitu hanya dapat di ekspor pada *smartphone* bersistem *android* dengan versi 5.0 *Lolipop*. Diharapkan pada penelitian selanjutnya, tidak hanya untuk *smartphone* bersistem operasi *android* saja tetapi juga dapat digunakan di *iOS* maupun *Windows*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmar, A. S., & Rahman, A. 2017. Development of Teaching Material Using an *Android*. *Global Journal of Engineering Education*, 19 (1), 72-76. <http://www.wiete.com.au/journals/GJEE/Publish/vol19no1/11-Ahmar-A.pdf>
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gafur, A. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- IDC (Internasional Data Corporation). 2019. *Smartphone Market Share: Worldwide Smartphone Shipment OS Market Share Forecast*. <https://www.idc.com/promo/smartphone-market-share/os> Diakses pada 16 Januari 2019.
- Irwanto, N., dan Yusuf, S. 2016. *Kompetensi Pedagogik*. Surabaya: Genta Group Production.
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV Pusaka Setia.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Safaat H., Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika: Bandung.
- Schramm, Wilbur. 1977. *Big Media Little Media: Tools and Technologies for Instruction*. London: Sage Publications.
- Statista.2019. *Number of smartphone users in Indonesia from 2011 to 2022*. Statista Research Department. <https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/> Diakses 16 Januari 2019.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional*

Children. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
<https://eric.ed.gov/?q=Instructional+Development+for+Training+Teachers+of+Exceptional+Children%3a+A+Sourcebook.+&id=ED090725>

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Widiansyah, A. T., Indriwati, S. E., Munzil, M., & Fauzi, A. 2018. I-Invertebrata as an Android-Based Learning Media for Molluscs, Arthropods, and Echinoderms Identification and Its Influence on Students' Motivation. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 4(1), 43.
<https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i1.5476>

